

**MENGEMBANGKAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN GEOMETRI DI TK KUNTUM MEKAR 2 WAY DADI  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh :**

**ROIS MUNTIAH**

**NPM : 1311070067**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1441/2020 M**

**MENGEMBANGKAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN GEOMETRI DI TK KUNTUM MEKAR 2 WAY DADI  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh :**

**ROIS MUNTIAH**

**NPM : 1311070067**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

**Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1441/2020 M**

## **ABSTRAK**

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind). Pikiran merupakan bagian-bagian otak untuk bernalar, berpikir, dan memahami sesuatu. Setiap hari pemikiran anak akan berkembang ketika mereka belajar dengan orang-orang yang berada disekitarnya. Pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya adalah permainan geometri. Dalam permainan geometri anak-anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, oleh karena itu perlu adanya sebuah peranan dari seorang guru dalam membimbing peserta didiknya agar permainan yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi perkembangan anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri”? Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif menggambarkan keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan kata-kata dan kalimat. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan adalah: metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk menganalisis dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri cukup baik sehingga dalam setiap pertemuan dalam pembelajaran anak semakin berkembang karena (1) Anak Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 (2) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)(3) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 (variasi) (4) Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan

**Kata kunci : Kecerdasan Kognitif, Permainan Geometri**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**JUDUL SKRIPSI : MENGEMBANGKAN KECERDASAN KOGNITIF**  
**ANAK MELALUI PERMAINAN GEOMETRI DI TK**  
**KUNTUM MEKAR 2 WAY DADI BANDAR**  
**LAMPUNG**

**NAMA : ROIS MUNTIAH**  
**NPM : 1311070067**  
**JURUSAN : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)**  
**FAKULTAS : TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**MENYETUJUI**

Telah Dimunafasyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munafasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**  
**NIP.19640711 1991031 003**

**Pembimbing II**

**Neni Mulva, M.Pd**  
**NIP. -**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**  
**NIP. 196208231999031001**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul, **MENGEMBANGKAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN GEOMETRI DI TK KUNTUM MEKAR 2 WAY DADI BANDAR LAMPUNG**. Disusun Oleh: **ROIS MUNTIAH, NPM 1311070067**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Jum'at, 20 Desember 2019 Jam, 10.00-12.00

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**

Sekretaris : **Untung Nopriansyah, M.Pd**

Penguji I : **Dr. Hj. Heni Wulandari, M.Pd.I**

Pembahas Pendamping I : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

Pembahas Pendamping II : **Neni Mulya, M.Pd**

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd**

NIP. 196408281988032002



## MOTTO

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-mujadalah 11)<sup>1</sup>

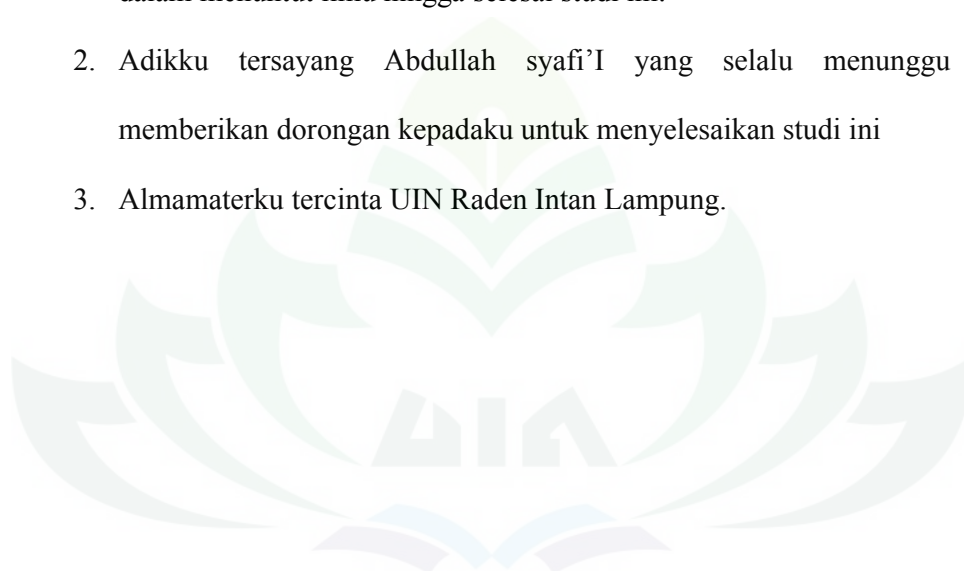
---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *AL-quran dan Terjemahannya*, (Bandung: Jumanatul, Ali-art, 2004), h. 534

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, dengan rasa yang tulus saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah mendukung saya

1. Ayah Rifa'I dan ibu Sumirah yang paling kucintai yang senangtiasa bersabar selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat untukku dalam menuntut ilmu hingga selesai studi ini.
2. Adikku tersayang Abdullah syafi'I yang selalu menunggu dan memberikan dorongan kepadaku untuk menyelesaikan studi ini
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis yang bernama Rois Muntiah, dilahirkan di Provinsi Lampung tepatnya di Desa Sidorejo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur. Lahir pada tanggal 9 Maret 1995. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri bapak Rifai dan ibu Sumirah.

Adapun penulis telah menempuh pendidikan dasar di SDN 3 selama 6 tahun sejak tahun 2001 sampai dengan tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan kesekolah lanjut tingkat pertama di M.Ts Ma'arif NU 02 Sidorejo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur. Dari tahun 2006 sampai tahun 2009. Sedangkan pendidikan menengah atas yang penulis tempuh yaitu di MA Ma'arif NU 02 Sidorejo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur dan diselesaikan pada tahun 2013.

Kemudian pada akhirnya penulis melanjutkan pendidikan program S1 di UIN Raden Intan Lampung dengan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Adapun alasan penulis memilih jurusan PIAUD adalah ingin berupaya ikut serta dalam mensukseskan pendidikan Nasional, khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmaannirrohiim*

*Assalamu' alaikumWr.Wb.*

Tidak ada kata yang patut penulis ucapkan, kecuali Alhamdulillah, puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang mana telah memberikan kesehatan, baik kesehatan jasmani rohani dan fikiran. Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah serta inayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi agung kita, manusia mulia, Muhammad SAW, keluarganya, dan parasehatnya, dan orang-orang yang senantiasa berjalan diatas jalan kebenaran.

Dengan kerendahan hati dan penuh kesadaran, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa ada dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perjalanan berliku dan penuh batu terjal serta melelahkan dalam menyelesaikan skripsi ini, akan lebih berarti dengan ucapan beribu-ribu terimakasih pada semua pihak yang telah membantu dalam proses ini. Adapun secara khusus penulis sampaikan kepada:ibu/bapak

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta stafnya yang telah memberikan kemudahan sehingga dapat menempuh ujian sarjana pendidikan.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan islam anak usia dini terimakasih atas petunjuk dan arahan yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini

3. Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I selaku sekretaris jurusan Pendidikan islam anak usia dini terimakasih atas arahan dan bantuannya.
4. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd selaku pembimbing I atas segala arahan dan Bimbingan dan nasehatnya yang sangat bermanfaat dalam membimbing dan mengarahkan dalam proses menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Neni Mulya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah mencurahkan sebagian waktunya untuk memeberikan bimbingan dan masukan yang bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen serta karyawan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Seluruh dewan guru dan staf di Taman Kanak-Kanak Kuntum Meker 2 Way Dadi Bandar Lampung.
8. Seluruh pihak yang telah mendukung penulisan skripsi ini semoga bantuan yang diberikan dengan penuh keihlasan tersebut menjadi amal ibadah di sisi Allah Swt.

Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam skripsi ini disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori yang dikuasai. Semoga bantuan bapak/ibu/saudara yang tulus ihklas membantu penulis, mendapatkan balasan yang baik dari Allah swt. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, Desember 2019

**Rois Muntiah**  
**Npm :1311070067**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
F. Metode Penelitian .....	11
1. Jenis Penelitian.....	11
2. Sifat Penelitian .....	13
3. Subjek dan Objek Penelitian.....	13
4. Lokasi Penelitian .....	14
5. Instrumen Penelitian .....	14
6. Teknik Pengumpulan Data .....	16
7. Teknik Analisis Data .....	17

### BAB II. LANDASAN TEORI

A. Hakekat Anak Usia Dini .....	23
B. Perkembangan Kognitif Anak .....	25
1. Pengertian Perkembangan Kognitif .....	25
2. Ciri-ciri Perkembangan Kognitif.....	29
3. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini .....	29
4. Tahap-tahap perkembangan kognitif.....	32
5. Factor-faktor yang mempengaruhiperkembangankognitif.....	38
6. Klasifikasi pengembangan kognitif anak usia dini .....	41
C. Permainan Geometri .....	43
1. PengertianPermainanGeometri .....	43
2. Tahap-tahap pengenalan geometri .....	49
3. Langkah-langkah permainan geometri.....	53
4. Keunggulan Permainan geometri dan Kelemahan geometri .....	54
5. Karakteristik permainan geometri.....	54

D. Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri.....	55
E. Penelitian relevan.....	59

### **BAB III. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

A. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 .....	61
B. Letak Geografis Taman Kanaak-Kanak Kuntum Mekar .....	62
C. Visi, Misi, Dan Tujuan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar .....	63
D. Struktur Organisasi Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar .....	64
E. Keadaan Guru Dan Karyawan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung.....	65
F. Keadaan peserta didik taman kanak-kanak kuntum mekar 2 way dadi sukrame Bandar lampung .....	65

### **BAB IV. ANALISIS PENELITIAN**

A. Analisis Data 66	
1. Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri.....	66
B. Hasil Penelitian .....	69
1. Anak Dapat Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10.....	69
2. Dapat Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Warna, Bentuk, Dan Ukuran (3 Variasi) .....	70
3. Mengkalisifikasikan Benda Yanag Lebih Banyak Kedalam Kelompok Yang Sama Atau Sejenis Atau Kelompok Berpasangan Yang Lebih Dari 2 (Variasi) .....	70
4. Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan.....	71
C. Pembahasan .....	72
1. Guru Memeilih Tema Untuk Kegiatan Yang Ingin Dicapai .....	72
2. Guru Sudah Mengatur Dan Menyiapkan Media Yang Akan Digunakan.....	73
3. Guru Menjelaskan Dan Mengenalkan Bentuk Bentuk Geometri	73
4. Guru Memberikan Contoh Pada Anak .....	73
5. Guru Mengarahkan Dan Mendampingi Pesrta Didik .....	73
6. Melakukan Evaluasi .....	74

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76
C. Penutup .....	77

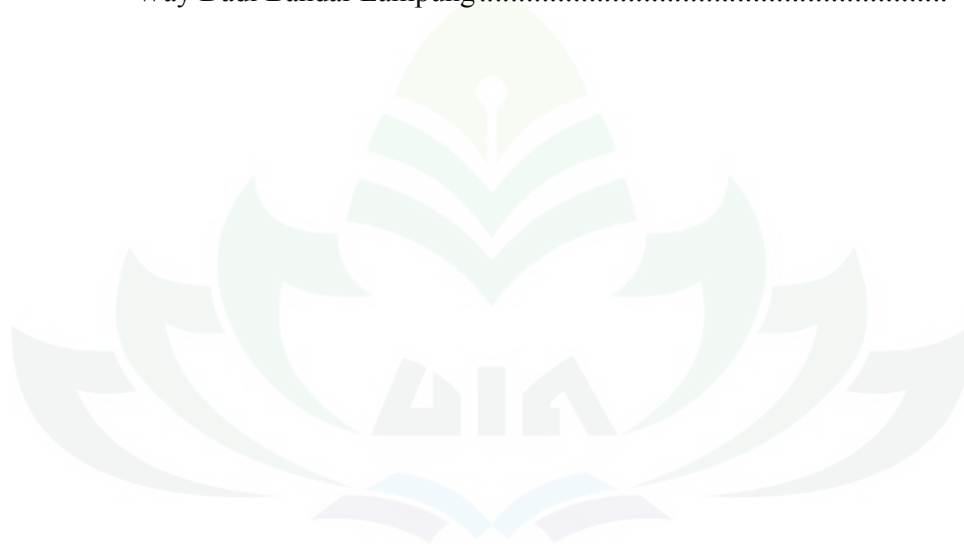
### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini..	5
Tabel2 Hasil Prasurvey Perkembangan Kecerdasan Kognitif di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung.....	6
Tabel 3 Data Guru Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Tahun Pelajaran 2019.....	65
Tabel 4 Perkembangan Jumlah Peserta Didik Tk Kuntum Mekar 2 T.P/2019/2020.....	65
Tabel 5 Hasil Perkembangan Kecerdasan Kognitif di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung.....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Kisi-Kisi observasi Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Tk Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung
2. Lampiran 2 Instrumen kisi kisi Perkembangan Kecerdasan Kognitif Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung
3. Lampiran 3 hasil instrument kisi kisi perkembangan kognitif anak melalui permainan geometriTk kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung
4. Lampiran 4 Hasil Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Di Tk Kluntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung
5. Lampiran 5 Panduan Wawancara guru Di Tk Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung
6. Lampiran 6 Hasil Wawancara guru Di Tk Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung
7. RPPH
8. Dokumentasi



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan manusia kecil yang mempunyai ciri khas berbeda dengan manusia dewasa, ciri khas tersebut terlihat dari tingkah dan pola yang ditunjukkannya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak sejak dini diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik, dan kognitif. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.<sup>1</sup>

Oleh sebab itu maka perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Havighurst (1959) yang menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas

---

<sup>1</sup> Masitoh dan siti aisyah, (2009), *Strategi Pembelajaran tk*, Jakarta Universitas terbuka h.6

perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini berkembang pesat, hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah lembaga PAUD. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya pendidikan anak sejak dini. Banyak orang tua maupun guru telah memahami pentingnya masa emas (golden age) perkembangan pada usia dini. Sebagaimana penting masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki anak untuk berkembang.<sup>2</sup> Froebel mengemukakan bahwa “masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang”.<sup>3</sup>

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional bab 1 pasal 1 ayat 14 bahwa “pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan lebih lanjut”.<sup>4</sup>

Hal terpenting bagi anak yang dalam proses perkembangan yaitu arahan atau didikan dari orang tua atau pun lembaga pendidikan, dan pada saat ini pemerintah sedang fokus dalam menangani dunia pendidikan di

---

<sup>2</sup> Mukhtar latief, zukhairina, rita zubaidah, Muhammad afandi, orientasi baru, pendidikan anak usia dini, teori dan aplikasi, (Jakarta: kencana) 2013 h. 22

<sup>3</sup> Trigan, M. (2014). *Meningkatkan Kemandirian Anak Taman Kanak-kanak Melalui Metode Bermain Peran Makro*. (Skripsi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, h. 2.

<sup>4</sup> Kemendiknas, *Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 14* (Jakarta: depdiknas), h. 2.

Indonesia, salah satunya pendidikan anak usia dini. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomer 84 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

” Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>5</sup>

Pentingnya arahan atau didikan dari orang tua ataupun lembaga pendidikan Melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam surah Al-Kahfi ayat 46

وَحَيْرٌ ثَوَابًا رَّبِّكَ عِنْدَ خَيْرِ الصَّالِحِينَ وَالْبَقِيَّةُ الدُّنْيَا الْحَيَوَةُ زِينَةُ وَالْبُنُونُ الْمَالُ

﴿٤٦﴾ أَمْ لَا

Artinya: *harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh lebih baik pahalanya di sisi tuhanmu serta menjadi lebih baik untuk menjadi harapan. (QS. Al-Kahfi : 46).*<sup>6</sup>

Kesimpulan isi kandungan surat al-kahfi ayat 46 adalah amalan amalan kebajikan terus menerus disini mencangkup semua ketaatan yang wajib maupun yang sunnah baik terkait hak allah atau hak manusia misalnya salah zakat puasa sedekah haji umrah zikir membaca alquran mencari ilmu yg bermanfaat beramal maruf dan bernahi mungkar silaturahmi berbakti pada

<sup>5</sup>Peraturan Pemerintah Dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 84 Tahun 2014.

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, *AL-quran dan Terjemahannya*, (Bandung: Jumanatul, Ali-art, 2004), h. 299



orang tua memenuhi hak istri, anak, budak, pembantu, hewan ternak dan berbagai ihsan lainnya kepada orang lain. Karena pahalanya akan kekal dan berlipat ganda pahala kebaikan dan manfaatnya diharapkan ketika dibutuhkan allah swt menyebutkan bahwa ada dua bagian yang menjadi perhiasannya dimana dengannya seseorang dapat bersenang-senang namaun hanya sementara dan lenyap bahkan terkadang ia mendapatkan mudrarotnya yaitu harta dan anak , sedangkan bagian kedua adalah bagian yang kekal dan bermanfaat terus menerus bagi pelakunya itulah amal saleh.

Dengan adanya pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan pemerintah, maka anak yang sedang dalam proses perkembangan dapat terarah dengan baik. Adapun lingkup perkembangan anak usia dini yaitu kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, agama moral, sosial emosional. Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan dalam tahap kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Potensi ini tidak hanya yang bersifat akademis, tetapi juga non akademis. Kedua potensi ini harus dikembangkan secara simultan dan saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut dikembangkan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup anak agar menjadi pribadi-pribadi yang utuh, sehat baik jasmani, rohani dan sosialnya, sehingga memberi dampak yang berarti pada anak usia dini dan menentukan tahap selanjutnya di Sekolah Dasar.

Untuk menjamin terciptanya pendidikan anak usia dini, di perlukan adanya dukungan dari orang tua terhadap pendidikan dan guru dalam proses belajar mengajar yang ada di sekolah, sehingga aspek-aspek perkembangan

dapat terlalui dan tercapai, salah satunya melalui pengembangan kecerdasan. Salah satunya mengenai perkembangan kognitif. Kognitif sendiri berarti potensi intelektual yang dimiliki seseorang Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Adapun pembelajaran kognitif mengacu pada peraturan Permendiknas No 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1**  
**Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif Anak**  
**Kelompok usia 5-6 tahun**

ASPEK	Tingkat Pencapaian Perkembangan
(Kognitif)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10</li> <li>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 (variasi)</li> <li>4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> </ol>

Sumber : peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan 137

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa Kondisi anak kelompok B1 di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung, perkembangan kognitif anak dalam pelaksanaan bermain geometri cenderung kurang sesuai dengan materi yang diberikan terhadap anak dan juga disamping itu masih adabeberapa anak yang belum mengetahui macam-macam bentuk geometri, selain itu alat yang di buat oleh guru masih sangat sederhana, sehingga kurang memberikan kontribusi terhadap perkembangan kecerdasan anak.

Adapun hasil observasi awal perkembangan kognitif anak di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung khususnya kemampuan kognitif anak sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Prasurvey Perkembangan Kecerdasan Kognitif di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung**

No	Nama siswa	Tingkat Pencapaian				
		1	2	3	4	Ket
1	A K N	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	D M S	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	F P	MB	MB	MB	MB	MB
4	F M S	BSH	MB	MB	BSH	BSH
5	F P	BB	MB	MB	MB	MB
6	G A P A	MB	MB	MB	BSH	MB
7	I F	MB	MB	MB	MB	MB
8	M M	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9	N M F	MB	MB	MB	MB	MB
10	N E F M	MB	MB	MB	MB	MB
11	Q P A	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	Q R P	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
13	R J T	MB	BB	BB	MB	MB
14	A A P	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
15	L A T	BSH	MB	MB	MB	MB
16	F A D	MB	BSB	BSB	BSH	BSB
17	M S	MB	BB	BB	BB	BB
18	A A H R	MB	BB	BB	MB	MB
19	M A D K	MB	BSH	BSH	MB	BSH
20	D H R	MB	BSH	BSH	MB	BSH

*Sumber : Hasil Observasi, Tanggal 27 september 2019*



### Indikator Perkembangan Kognitif Anak

1. Dapat menyebutkan lambing bilangan 1 sampai 10
2. Dapat Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
3. Dapat Mengklisifikasikan benda yanag lebih banyak kedalam kelompokyang sama atau sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 (variasi)
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Keterangan pencapaian perkembangan:

1. **(BB)** artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru dengan score 1 dengan ciri (\*)
2. **(MB)** artinya Mulai Berkembang : bila anak melakukannya masih diingatkan atau dibantu oleh guru dengan score 2 (\*\*)
3. **(BSH)** artinya: Berkembang Sesuai Harapan : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru dengan score 3 (\*\*\*)
4. **(BSB)** artinya : Berkembang Sangat Baik : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan dengan score 4 dengan rinci (\*\*\*\*).<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil pra survey, dapat diketahui perkembangan kognitif anak yang belum berkembang berjumlah 1 anak, anak yang mulai

---

<sup>7</sup>Kurikulum PAUD 2013

berkembang berjumlah 9 anak, berkembang sesuai harapan berjumlah 9 anak, dan berkembang sangat baik berjumlah 1 anak.

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa walaupun kegiatan perkembangan kognitif sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran namun hasil yang dicapai masih belum maksimal, hal itu disebabkan oleh penerapan permainan geometri kurang tepat dan belum sesuai dengan langkah-langkah tata cara yang baik, guru lebih sering menggunakan lembar kerja anak dan majalah TK sehingga kurang menarik minat anak.

Berdasarkan pra survey diatas bahwa dari 20 anak yang diamati dan dari indikator yang akan dicapai yang akan menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih belum memenuhi standar yang telah ditentukan, serta mengingat pentingnya mengembangkan kognitif anak, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih mendalam dan menuangkannya dalam sebuah judul “mengembangkan kognitif anak melalui permainan geometri di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung”

## **B. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan anak yang mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri.
2. Kurangnya rasa percaya diri anak saat akan melakukan kegiatan bermain.
3. kurang berkonsentrasi saat anak melakukan kegiatan acak geometri sehingga kegiatan kurang maksimal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri khusus dilakukan di kelas B1 TK Kuntum Mekar Way Dadi Bandar Lampung.
2. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun
3. Penelitian ini dilakukan di TK Kuntum Mekar Way Dadi Bandar Lampung

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Di Tk Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung?

### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui cara mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan geometri di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung

#### **2. Kegunaan Penelitian**

Secara teoritis dan praktis penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah mengenai perkembangan kecerdasan kognitif pada anak 5-6 tahun melalui permainan geometri.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara praktis antara lain bagi:

1) Anak-anak di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung

Bagi anak-anak usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri.

2) Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berharga dan evaluasi dalam upaya mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri.

3) Kepala TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung

Bagi TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas proses pendidikan dan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.



#### 4) Masyarakat dan Orang Tua

Bagi masyarakat dan orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat luas tentang pentingnya menumbuhkan dan meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak salah satunya dapat orang tua lakukan sendiri di rumah.

#### 5) Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberi gambaran yang jelas dan nyata tentang kontribusi melalui permainan geometri dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk melakukan penelitian lanjut.

### **F. Metode Penelitian**

#### **1. Jenis Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, kegunaan tertentu.

Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain

dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. (bedakan cara yang tidak ilmiah misalnya, mencari anak yang hilang saat memanjat gunung atau ingin mencari mobil yang hilang datang keparanormal, atau ingin menjadi kepala sekolah datang kedukun, dan sejenisnya) sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. Walaupun langkah-langkah penelitian antara metode kuantitatif, kualitatif, dan R and D berbeda, tetapi semuanya sistematis.<sup>8</sup>

Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang bagaimana mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari arang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>9</sup>

Sedangkan menurut John W.Creswell yang dikutip oleh Hamid Patilium, penelitian kualitatif adalah: “sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah”.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 3.

<sup>9</sup> Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 2

<sup>10</sup> Hamid Pattilium, *Metode Pengembangan Kualitatif* (jakarta : Alfabeta, 2005), h. 56

Selanjutnya Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati.

## **2. Sifat Penelitian**

Fokus penelitian ini konsepsi penelitian deskriptif, penulis berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku guru-guru dan tindakan guru-guru di kelompok B1 TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak.

Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskripsi ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan.

## **3. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah guru di TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Sebagai objek penelitian yaitu 20 peserta didik, sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri.

Menurut pendapat Spradley penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social*

*situation* atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (tempat), pelaku (actors), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut dapat dirumah berikut keluarga dan aktivitasnya, atau orang-orang disudut-sudut jalan yang sedang ngobrol, atau di tempat kerja, di kota, desa, di sekolah atau wilayah suatu Negara. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan objek atau subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya. Pada situasi sosial atau objek penelitian ini peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas (activity) orang-orang (actors) yang ada dalam tempat (place) tertentu.<sup>11</sup>

#### **4. Lokasi Penelitian**

Penelitian kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri di TK Kuntum Mekar 2, Jalan Pulau Damar Kecamatan Gang Melati No 117 Way Dadi Bandar Lampung.

#### **5. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri, oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti, meliputi : pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logistikny.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Op.Cit.h.* 297-298

<sup>12</sup> Sugiiono, *OP.cit h.* 305



Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah focus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara.

Menurut Nasution Peneliti sebagai instrumen penelitian serasi untuk penelitian serupa karena memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Peneliti sebagai alat peka dan dapat bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakan bermakna atau tidak bagi penelitian
- b. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus
- c. Tiap situasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrumen berupa tes atau angket yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia
- d. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata dan untuk memahaminya, kita perlu sering merasakannya, menyelaminya berdasarkan pengetahuan kita
- e. Peneliti sebagai instrumen dapat segera menganalisis data yang diperoleh. ia dapat menafsirkannya, melahirkan hipotesis dengan segera untuk menentukan arah pengamatan, untuk menguji hipotesis yang timbul seketika

- f. Hanya manusia sebagai instrumen dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan, atau perlakuan.<sup>13</sup>

## 6. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini dikemukakan bahwa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang utama yaitu: Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Berikut ini dikemukakan teknik penelitian pengumpulan data yaitu:

### a. Observasi (Pengamatan)

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena social dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.<sup>14</sup> Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

Adapun bentuk observasi yang penulis lakukan adalah observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang diobservasi. Artinya posisi peneliti hanya sebagai pengamat dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak TK Kuntum Mekar 2 proses pengamatan yang peneliti lakukan selama berada di Taman Kanak-Kanak TK Kuntum Mekar 2 way dadi tersebut kemudian di catat yang disusun secara

<sup>13</sup> Ibid, h. 307-308

<sup>14</sup> Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, Yayasan (Yogyakarta :Penerbit FB UGM, 1990), h. 286

sistematis.observasi ditunjukkan pada guru dan anak didik, serta untuk melihat langsung proses kegiatan Mengembangkan Keterampilan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometridi TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.<sup>15</sup> Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden, dan wawancara responden dicatat atau direkam.<sup>16</sup>

Jadi wawancara adalah komunikasi dua orang atau lebih secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan data atau informasi yang jawaban dari responden dicatat atau direkam.

Teknik wawancara ini merupakan pendukung dalam pengumpulan data dan informasi dalam penelitian. Adapun jenis wawancara yang digunakan peneliti yaitu interview bebas berstruktur yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview berstruktur.<sup>17</sup>

Maksudnya peneliti dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan memiliki kerangka pertanyaan yang akan ditanya kepada informan, namun demikian dalam pelaksanaannya, peneliti tidak terikat pada susunan pertanyaan tersebut bebas dan leluasa dalam melakukan

---

<sup>15</sup>S.Nasution, *Metode Reserch (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2006), h. 113.

<sup>16</sup>Sugiyoni, *Op.Cit.* h.400

<sup>17</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 1991), h. 199

ekspresi dan improvisasi. Kerangka pertanyaan hanya sebagai panduan wawancara untuk memudahkan dalam melakukan wawancara dengan pengolahan data dan informasi pada tahap berikutnya.

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui pendapat, sikap, perasaan, dari pada subyek penelitian mengenai masalah yang diteliti. Subjek wawancara disini adalah guru dan akan ditujukan kepada peserta didik. Karena guru adalah pihak yang terlibat langsung dalam proses Mengembangkan Kecerdasan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Di Tk Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung.

c. Dokumentasi.

Menurut Suharsimi Arikunto, "dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya"<sup>18</sup>

Dengan demikian jelasnya bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi. Adapun data yang dihimpun melalui metode dokumentasi adalah tentang sejarah berdirinya TK , letak geografis, visi, misi, tujuan, Sarana dan prasarana, data guru, data anak, dan foto-foto.

---

<sup>18</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* h. 206

## 7. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpul kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya permainan Geometri dalam mengembangkan koognitif anak usia dini di TK Kuntum Mekar 2 Way Dadi Bandar Lampung. Dalam penelitian ini data di analisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif, guna memperkuat data, maka dilengkapi dengan teori dari para ahli dan pendapat dari peneliti sendiri. Setelah data di analisis, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara indukatif. Metode indukatif yaitu suatu cara berfikir,”berdasarkan dari pengetahuan yang khusus, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang umum”.<sup>19</sup> Alur analisis ini digambarkan sebagai berikut:

### a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberi gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumen analisis. Reduksi Data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.Untuk itu perlu

---

<sup>19</sup> Sutrisno Hadi, *Metode Reserch*, Jilid 1, (Yogyakarta : Andi Opset), h. 42



dilakukan segera analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan begitu data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri.<sup>20</sup> Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

#### b. Display Data

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah tekstual (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis Data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman

---

<sup>20</sup> Sugiono OP-cit 338

menyatakan “the most frequent from of display data for qualitative research data in the past has been narrative tex) yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan teks yang bersifat narrative. <sup>21</sup>berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendiskripsikan secara jelas Mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometrii Kesimpulan /verifikasi.

c. Menarik Kesimpulan/verification

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut miles dan humberman adalah penarikan kesimpulan Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan merupakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif

---

<sup>21</sup> Sugiono OP-cit h.341

masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.<sup>22</sup>

Pengecekan informasi atau data dapat dilakukan oleh setiap peneliti selesai wawancara, ditempuh dengan mengkonfirmasi hasil wawancara dengan responden. Komponen-komponen analisis data yang mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif saling berhubungan selama dan sesudah pengumpulan data atas dasar tersebut karakter analisis data, atas dasar tersebut karakter analisis kualitatif disebut pula dengan model interaktif.

---

<sup>22</sup> Sugiono.OP-cit h.345

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Hakekat Anak Usia Dini**

Pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia. Artinya, melalui proses pendidikan diharapkan terakir manusia-manusia yang lebih baik. Anak adalah sebagai makhluk individu dan sosial, sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Dengan pendidikan yang diberikan, diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak bangsa yang berkualitas.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik.<sup>1</sup> Artinya pendidikan harus dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan anak usia dini (PAUD). Dengan demikian, PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan prilaku serta beragama), bahasa dan

---

<sup>1</sup>Kemendiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*, h. 108.

komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>2</sup> Secara garis besar, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini adalah bermain. Bahkan sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungan. Senyum, tawa, tangis dan semua gerakan anak memerlukan perhatian dan perhatian itu adalah bagian dari bermain dengan anak yang sangat mereka butuhkan dalam masa perkembangan mereka.

Piaget mengatakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk menggabungkan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai, sehingga dapat diinternalisasi oleh anak.<sup>3</sup> Selanjutnya Bruner mengemukakan bahwa, bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan.<sup>4</sup> Dengan demikian, bermain merupakan wahana bagi anak bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui maupun yang belum diketahuinya.

Pada saat anak melakukan kegiatan bermain semua indra yang dimilikinya akan bekerja secara aktif. Semua informasi yang diterima anak akan disampaikan ke otak sebagai rangsangan, sehingga sel-sel otak akan aktif membentuk sinap-sinap. Otak yang rimbun dengan sinap-sinap sangat

---

<sup>2</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 6.

<sup>3</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan: Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 115

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 155



berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan anak. Oleh karena itu bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan sebagai stimulus untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran lewat bermain yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak yang baru lahir sampai dengan umur delapan tahun.<sup>5</sup>

## **B. Perkembangan Kognitif Anak**

### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget merupakan ahli biologi dan psikologi perkembangan yang berasal dari Swiss. Piaget mengatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksi dengan dunia di sekitarnya.<sup>6</sup>

Kognitif berhubungan dengan intelegensi kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku.

---

<sup>5</sup> Roestiyah N.K, *OP. Cit.* h. 40-41

<sup>6</sup> Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Yayasan Panamas Murni, 2010), h. 177.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah Santrok dan penguasaan konsep Schunk hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak. Menurut billet kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sejalan dengan pendapat billet, wong berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi.interaksi dapat dilakukan dengan cara bermianatau dengan benda benda yang ada sekitar.

Perkembangan anak usia dini berbeda dengan perkembangan anak usia selanjutnya. Menurut piaget perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun berada pada tahap sensorimotor dimana bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar. Prilaku berkembang dari reflex-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperakat skema yang terorganisasi (prilaku yang terorganisasi) sedangkan anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra oprasional dimana anak dalam tahap ini masih berfikir simbolik dan bahasa sudah mulai jelas terlihat

untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berfikir belum logis dan belum menyerupai orang dewasa.

Anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional, berfikir secara simbolik. Pemikiran simbolik membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak, sehingga jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak dalam tahapan ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran.<sup>7</sup>

Anak membangun pengetahuan dalam rangka memahami lingkungannya dan menemukan hal-hal yang baru, hal ini dapat dilihat dari hubungan dari aspek-aspek perkembangan kognitif yaitu:

- a. Hubungan antara tindakan dengan fikiran,
- b. Membangun struktur pengetahuan atau skemata,
- c. Peranan dari pengarahan diri atau *self regulation* atau asimilasi, akomodasi dan equilibrium dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak. Konsep teoritis utama dari teori Jean Piaget adalah intelegensi, skemata, asimilasi dan akomodasi, ekuilibrasi, dan interiorisasi.<sup>8</sup>

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Yufiarti psikologi kognitif lebih banyak mempelajari pembentukan konsep, proses berpikir dan membangun pengetahuan, bagaimana arus informasi yang ditangkap oleh

---

<sup>7</sup> Nina veronica, *permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini*, vol.4 no:2, agustus 2018, h.50-51

<sup>8</sup> B.R. Hergenhahn dan Matthew H. Olson, *Theories Of Learning (Teori Belajar) Edisi Ketujuh*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.281.

indera diproses dalam jiwa seseorang sebelum diendapkan dalam kesadaran atau diwujudkan dalam bentuk tingkah laku.<sup>9</sup>Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide ide belajar.

Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berfikir (*thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), mengabil keputusan (*decson making*), kecerdasan (*intelligence*), bakat (*aptittude*). Para ahli psikolog perebangan meperluas dan mepertajampandangan tersebut dengan mengungkapkan perkebangan kogntif.<sup>10</sup>

Dalam konsep umum menurut drever oleh desmita, “kecerdasan kognitif adalah istilah umum yang mencangkup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, enangkapan makna, penilaian, penalaran.<sup>11</sup> Oleh karena itu, secara sederhana kecerdasan konitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamrah kecerdasan kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Yufiarti, *Sejarah dan Dasar-Dasar Psikologi*, (Jakarta: CHCD Offset, 2012), h. 92.

<sup>10</sup> Agus dariyo, *psikologi perkembangan*, , (bandunpg :Pt. refika aditama, 2007), h. 43

<sup>11</sup> Desmita, *psikologi perkembangan peserta didik*, (bandung: remaja rosdakarya, 2009),

<sup>12</sup> Syaiful bahri djamrah, *psikologi belajar*, (Jakarta: 2002), h.168

Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

## **2. Ciri ciri perilaku kognitif**

Menurut Jean Piaget ciri-ciri perilaku kognitif sebagai berikut:

- a. Berfikir lancar , yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar
- b. Berfikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dengan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- c. Berfikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan dari kebanyakan orang
- d. Berfikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya, suatu gagasan, merinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.<sup>13</sup>

## **3. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini**

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun yang berada pada fase praoperasional. Anak mulai memahami bahwa pemahamannya mengenai benda-benda yang ada disekitarnya tidak hanya dilakukan melalui kegiatan sensorimotor saja tetapi

---

<sup>13</sup>Aulia maulida yusuf, ‘‘ Strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan balok di ra akhlakul karimah darul aman kotabumu lampung utara’’( fakultastarbiyah dan keguruan universitas negeri raden intan lampung, 2017), h.5



juga dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Anak usia 5 tahun masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri. Mereka hanya menfokuskan perhatian terhadap satu elemen dan cenderung mengabaikan yang lainnya. Karakteristik tersebutlah yang mempengaruhi penalaran dan pemikiran anak.

Martini Jamaris menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang berada dalam fase praoprasional tersebut dapat diketahui karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu :

- a. Anak mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir intuitif , misalnya menyusun balok menjadi bangunan rumit, memberi nama bangunan yang disusunnya, menyusun puzzle, mampu melipat kertas sampai tiga kali lipatan
- b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksis dengan lingkungannya,
- c. Sudah dapat mengambar sesuai dengan apa yang ditangkap oleh panca indra
- d. Sudah dapat mengambar sesuai apa yang dipikirkannya
- e. Mempunyai sudut pandangnya sendiri mulai dapat membedakan anttara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Menurut yus ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari

- b. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke besar atau sebaliknya (serration)
- c. Mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan lain-lain.
- d. Mengeompokkan lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat.
- e. Memperkirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan misalnya merah putih biru, merah putih biru, merah putih biru<sup>14</sup>

Montolalu, dkk berpendapat bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak 5-6 tahun dalam aspek pengembangan kognitif yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. aspek pengembangan kognitif ini meliputi (1) mengelompokkan, memasang benda yang sama atau sejenis atau sesuai pasangannya (2) menyebut tujuh bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium), (3) membedakan beragam ukuran (4) membedakan rasa, bau (5) menyebut bilangan 1-10 (6) mengelompokkan lebih dari lima warna dan membedakannya (7) menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh (8) mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa pada tahap perkembangan kognitif praoperasional ini anak masih menggunakan simbol

---

<sup>14</sup>Anita yus, *penilaian perkembangan belajar anak di taman kanak-kanak*, (jakarta kencana: 2011) h.51-52

atau benda untuk menyebut lambang bilangan dan huruf anak masih bersifat egosentris, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi<sup>15</sup>

#### 4. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

##### a. Pengertian perkembangan anak

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosi, perkembangan kognisi (pemikiran), dan perkembangan bahasa.<sup>16</sup> Jadi, perkembangan adalah pertumbuhan, penyesuaian, dan perubahan teratur dan berlangsung lama sepanjang perjalanan hidup teori tentang perkembangan anak ada sangat banyak, diantaranya adalah teori perkembangan kognisi dan moral Jean Piaget, teori perkembangan kognisi Vygotsky, teori perkembangan pribadi dan sosial Eric Erikson dan teori perkembangan moral Laurence Kohlberg.

Piaget, Vygotsky, Erikson dan Kohlberg terpusat pada aspek perkembangan berbeda namun demikian, semua adalah pakar teori tahap karena mereka sama-sama mempunyai keyakinan bahwa tahap-tahap perkembangan yang jelas dapat diidentifikasi dan dijelaskan. Namun kesepakatan ini tidak berlanjut hingga ke penjelasan rinci teori mereka yang sangat berbeda jumlah tahap dan penjelasannya. Dan juga masing-masing pakar teori tersebut terpusat [pada aspek

---

<sup>15</sup> Ahma Daniati, "peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan flanel es krim" *Jurnal Spektrum PLS*, vol.1 no. 1, April, 2013, h.. 239-240

<sup>16</sup> Slavin Robert E. *Psikologi pendidikan teori dan praktik*. (Jakarta: PT Indeks, 2011.) h. 40

perkembangan yang berbeda (kognisi, sosio emosi, kepribadian, moral).

Menurut Danim, ada 6 aspek perkembangan anak usia 2-6 tahun yaitu:<sup>17</sup>

- 1) Perkembangan fisik yaitu perkembangan anak yang meliputi perubahan fisik, perkembangan otak, keterampilan motorik, dan kesehatan
- 2) Perkembangan kognitif yaitu perkembangan anak meliputi ingatan dan bahasa
- 3) Perkembangan kepribadian yaitu anak mulai berangsur-angsur tidak lagi tergantung kepada orang tua
- 4) Hubungan keluarga yaitu dimensi yang terkait dengan pengasuhan keluarga seperti disiplin jumlah dan urutan kelahiran saudara kandung, keuangan, keadaan atau kondisi, dan kesehatan keluarga
- 5) Teman dan sahabat bermain, yaitu usia persahabatan untuk menciptakan kesempatan bagi anak untuk belajar bagaimana menangani situasi pergaulan sehari-hari.
- 6) Seksualitas, yaitu suatu perasaan yang tertarik kepada lawan jenis.

Jean Piaget dalam Jamaris membagi perkembangan kognitif kedalam 4 tahap perkembangan yaitu:<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Sudarwan danim.pernkembangan peserta didik. (bandung: alfabeta, ) 2010 h. 45-59

<sup>18</sup>Martini Jamaris, *op. cit.*, h. 34.

a. Fase Sensor motor(0-2 tahun)

Fase sensorik motor merupakan fase pertama dari empat fase perkembangan kognitif. Pada fase ini bayi membangun pemahamannya tentang dunia disekitarnya melalui pengalaman-pengalaman panca inderanya seperti melihat dan mendengar dan berbagai gerakan fisik yang dilakukannya.

b. Fase Pra Operasional (2-7 tahun)

Fase ini adalah fase kedua dalam perkembangan kognitif anak, ciri utama pada fase ini berfikir simbolik dan berfikir intuitif, egosentris, dan animisme serta suka mendengarkan dongeng. Fase pra operasional ditandai dengan berkembangnya fungsi kognitif seperti dibawah ini:

1) Fungsi Simbolik (2-4 tahun)

Pada fase ini anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang telah tersusun didalam schemata dala imajinasinya, dan diungkapkan dalam bentuk kalimat dan gambar. Didalam masa ini anak bersifat egosentris, yaitu belum dapat menerima sudut pandang orang lain. Animisme merupakan cirri lain yang ada pada fase ini artinya anak percaya bahwa objek yang tidak bergerak dapat melakukan kegiatan seperti benda hidup.

2) Berfikir intuitif (4-7 tahun)

Pada masa ini rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu sangat besar dan anak sering mengajukan berbagai pertanyaan seperti apa, mengapa, bagaimana, dimana, kapan, untuk



memenuhi rasa ingin tahunya. Piaget juga menjelaskan bahwa pada masa ini anak belajar melalui contoh-contoh yang dilihat dan melalui kegiatan bermain, seperti bermain peran yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan imajinasi yang dimilikinya.

### 3) Fase Operasi Konkrit (7-11 tahun)

Fase ini merupakan fase ketiga dalam perkembangan kognitif anak, pada fase ini terjadi proses perkembangan penting dalam diri anak terhadap aspek-aspek, seperti yang dijelaskan dibawah ini:

- a) *Seriasi (Seriation)* yaitu kemampuan untuk menentukan urutan objek menurut ukurannya, bentuknya atau karakteristik yang lain.
- b) *Transitivity* yaitu kemampuan untuk memahami hubungan-hubungan logis diantara elemen-elemen yang tersusun secara teratur.
- c) *Klasifikasi* yaitu kemampuan untuk menentukan satu set objek berdasarkan karakteristik yang dimilikinya.
- d) *Decentering* terjadi apabila anak mampu memberikan perhatian pada aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam memecahkan suatu masalah.
- e) *Reversibility* adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan yang dimulai dari belakang atau tahap terakhir,

seperti dalam menghitung dapat dilakuakn dalam bentuk hitungan maju atau hitungan mundur.

f) Penghilangan sifat egosentris yaitu kemampuan untuk menerima sudut pandang orang lain walaupun pandangan tersebut menurutnya salah.

g) Kemampuan dalam memecahkan masalah secara kongkrit atau dalam bentuk kegiatan yang nyata.

#### 4) Fase Operasi Formal (11-15 tahun)

Dari fase-fase perkembangan kognitif diatas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase praoperasional. Fase praoperasional pada usia taman kanak-kanak mencakup 3 aspek yaitu berfikir simbolis, berfikir egosentris, berfikir intuitif. Berfikir simbolis merupakan kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak tampak dalam kehidupan anak (abstrak). Berfikir egosentris merupakan cara berfikir mengenai benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dari pandangan sendiri, karena itu anak belum mampu menempatkan pandangannya pada sudut pandang orang lain. Berfikir intuitif merupakan fase berfikir dimana kemampuan menciptakan sesuatu, berfikir secara kreatif, menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik, akan tetapi anak tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Fase ini merupakan fase ke empat dari perkembangan kognitif dari Piaget. Dalam fase ini cara berfikir anak berpindah dari cara berfikir secara operasi kongkrit ke cara operasi formal.

Anak telah mampu melakukan proses pikir nasional dan maupun memecahkan masalah secara ilmiah, yaitu proses berfikir yang dilakukan secara sistematis, yang dimulai dari masalah, pemahaman terhadap masalah, mengajukan hipotesis atau jawaban sementara terhadap pemecahan masalah, mengumpulkan dan memverifikasi data dan mengambil kesimpulan, yaitu apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak.

Pada usia pubertas, anak mulai berpikir tentang jati dirinya di masa depan, misalnya akan menjadi apa ia kelak. Selanjutnya, kesadaran jati diri tersebut akan mempengaruhi sudut pandang anak pada usia dewasa tentang aspek-aspek sosial yang berkembang sesuai dengan perkembangan kesadaran terhadap dirinya yang berada di antara orang-orang di sekitarnya.

Piaget merupakan salah satu ahli psikologi yang terkenal mengenai teori perkembangan kognitifnya yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf serta adaptasi pada lingkungan.

Lima istilah dalam dinamika perkembangan kognitif yaitu:

- a) Skema, skema menunjukkan struktur mental, pola pikir yang digunakan seseorang untuk mengatasi sesuatu tertentu yang ada di lingkungannya.
- b) Adaptasi, merupakan proses menyesuaikan pemikiran dengan memasukkan informasi baru kedalam pemikiran individu.
- c) Asimilasi, yaitu memasukkan informasi baru kedalam pengetahuan yang sudah ada. Dalam asimilasi kema yang sudah ada tidak mengalami perubahan
- d) Akomodasi, meliputi penyesuaian pada skema yang sudah ada terhadap masuknya informasi baru dalam akomodasi terjadi perubahan dalam skema yang sudah ada.
- e) Equilibration, merupakan kompensansi untuk gangguan eksternal
- f) Perkembangan intelektual menjadi tujuan suatu terus menerus yang bergerak dari satu ketidakseimbangan struktural keseimbangan struktur yang baru yang lebih tinggi.

Akan tetapi menurut vigotsky fungsi-fungsi mental memiliki koneksi sosial. Vigotsky berpendapat bahwa anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.

## **5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap

individu, proses kognitif, dan perilaku. Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa “perkembangan manusia diperlukan adanya perhatian khusus mengenai hal-hal seperti: 1) proses pematangan khususnya pematangan fungsi kognitif, 2) proses belajar, 3) pembawaan atau bakat.”<sup>19</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut penulis akan menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak berdasarkan beberapa aliran dalam perkembangan psikologi pada diri manusia. Diataranya sebagai berikut:

a. Faktor heriditas

Faktor heriditas merupakan totalitas karakteristik individu yang diwariskan dari orang tua kepada anak atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen teori heriditas atau nativisme yang berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan pula sejak anak lahir.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Oleh karena itu perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan

---

<sup>19</sup> Muhibbin syah, *psikologi belajar*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 1999), h.43

yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.<sup>20</sup>

c. Faktor Kematangan

Tiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan matang jika sudah sampai menjalankan fungsinya masing-masing kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Faktor kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Syamsu yusuf L. N, PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK, (Jakarta: grafindo persada, 2011), h.21-23

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia dini*, (Jakarta: Kencana Permana media group, 2012), h. 59-60



Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor pembawaan anak sejak lahir, faktor orang tua dan keluarga terutama karakter dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah masa depan anak, lingkungan tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

## **6. Klasifikasi pengembangan kognitif anak usia dini**

Dengan pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak. Sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing-masing anak. Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri dan sains permulaan. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini sebagai berikut.

### **a. Pengembangan auditori**

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar setiap hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik

### **b. Pengembangan visual**

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dalam ukuran, bentuk, atau dari warnanya

c. Pengembangan taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur indra peraba adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu mengembangkan indra sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosakata untuk mengembangkan berbagai tekstur seperti tebal, tipis, halus, kasar dan tekstur kontras lainnya

d. Pengembangan kinestik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan yaitu finger printing dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri melukis dengan cat air mewarnai dengan sederhana

e. Pengembangan aritmetika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yaitu mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda

f. Pengembangan geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan

yaitu memilih benda menurut warna bentuk dan ukurannya membandingkan benda menurut ukurannya mengukur benda secara sederhana mengerti dan menggunakan bahasa ukuran besar kecil panjang lebar tinggi dan rendah mengukur benda secara sederhana menciptakan bentuk dari kepingan geometri menyebut benda –benda yang ada dikelas sesuai dengan bentuk geometri mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukan, dan mengelompokkan segi empat, menyusun menara dari delapan kubus, mengenal ukuran panjang berat dan isi meniru pola dengan empat kubus

g. Pengembangan sains permulaan

Kemampuan ini berhubu ngan dengan berbagai cobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berfikir anak. adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitarnya, mengadakan berbagai percobaan sederhana yang ada disekitarnya mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

### **C. Permainan Geometri**

#### **1. Pengertian Permainan Geometri**

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan

aktifitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, bernyanyi menyusun balok, menggambar, dan lain sebagainya.

Secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktifitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imaginative) menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Brooks, j.b dan D.m Elliot, “bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>22</sup>

Menurut hugnes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya children, play, and development mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. suatu kegiatan yang dinamakan bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu :

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapatkan kepuasan
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas

---

<sup>22</sup> Mukhtar latief, zukhairina, rita zubaidah, Muhammad afandi, orientasi baru, pendidikan anak usia dini, teori dan aplikasi, (Jakarta: kencana) 2013 h. 77

e. Melakukan secara aktif dan sadar<sup>23</sup>

Selain itu John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>24</sup> Sementara itu Harlock menyebut bahwa bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya. Tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban, Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang hanya untuk sekedar kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksud dalam realitas luar.<sup>25</sup>

Sejak abad ke-16 bermunculan teori-teori tentang bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Ada beberapa teori bermain yang membahas tentang mengapa manusia bermain, berikut adalah teorinya:

- a. teori psikoanalisis yang melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda

---

<sup>23</sup> Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2007) h. 14

<sup>24</sup> Ibid. h. 16

<sup>25</sup> Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak* jilid 1, edisi 6, Jakarta: Erlangga, 1996, h. 320

serta sejumlah keterampilan sosial. teori ini dikemukakan oleh Sigmund Freud Dan Erik Erikson.

- b. Teori perkembangan kognitif yang menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktifitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan. Dia berpendapat bahwa intelektual dan efektif selalu berjalan berdampingan seperti layaknya sebuah koin.
- c. Teori dari Vigotsky (1967) teori ini menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya. Kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.

Teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi kognitif, fisik, motorik, bahasa, maupun sosial emosional.<sup>26</sup>

Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, menurut Semiawan dalam Busthomi, bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian, melalui bermain semua aspek perkembangan

---

<sup>26</sup> Ibid.h.79



anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berespresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan hal-hal yang baru. Sedangkan menurut rachmawati bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa terbebani.

Senada dengan pendapat diatas Docker dan Flier mengemukakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa bermainaktifitas anak yang menyenangkan, dengan bermain anak dapat mengenal aturan, bersosialisai, menempatkan diri, emosi, toleransi, kerja sama, mengalah dan sportif sehingga semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.<sup>27</sup>

Matematika merupakan bagian dari kognitif yang sangat penting untuk perkembangan intelegensi anak. Matematika tidak hanya kegiatan menghitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, tetapi matematika adalah bagian dari kebutuhan sehari-hari. Menurut yus belajar matematika (*mathematics learning*) yaitu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan angka dan perhitungan (*number sense and numeration*). Geometri (*geometry*), pengukuran (*measuring*), yang

---

<sup>27</sup>Nurul khotimah, meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain cipta warna pada anak kelompok B, vol. 5 no.3, 2016, h.3

meliputi membandingkan (*compering*), ordering, dan seri (*seriation*), serta peluang dan grafik (*probability and graping*).

Menurut Prihandoko Antonius C mengungkapkan bahwa geometri merupakan salah satu system dalam matematika yang diawali sebuah konsep pangkal, yaitu titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan mengkonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.

Menurut Agung Triharsono mengemukakan bahwa geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar segi empat, lingkaran dan segitiga. Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti dibawah, di atas, kiri dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Menurut wahyudi bahwa pengenalan geometri membawa manfaat pada anak yaitu:

- a. anak akan mengenali bentuk –bentuk dasar seperti lingkaran, segi tiga, dan persegi panjang
- b. anak dapat membedakan bentuk-bentuk
- c. anak akan mampu menggolongkan benda sesuai ukuran dan bentuknya
- d. anak akan member pengertian ruang, bentuk dan ukuran.

Menurut Juwita dkk geometri adalah studi hubungan ruang pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali mengelompokkan dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun baik bangun datar maupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.<sup>28</sup>

## 2. Tahap-tahap pengenalan geometri

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini di mulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya menurut wahyudi yang dikutip nanik ernawati yaitu :

- a. Pengenalan bentuk dasar lingkaran, segiempat, persegi panjang dan segitiga
- b. Membedakan bentuk
- c. Member nama dan menghubungkan bentuk dengan namanya
- d. Mengolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
- e. Mengenali bentuk-bentuk yang ada dilingkungannya sendiri<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Desta Yulistia, “*Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*”. (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h.35-37

<sup>29</sup> Ibid h. 42

Banyak tokoh psikologi, terutama psikolog Perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrok menyebutkan arti bermain (play) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>30</sup>

Moeslicaton, R mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat tidak serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa.<sup>31</sup>

Sementara itu menurut Tina Dahlan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>32</sup> Sehingga bermain mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak melalui materi pelajaran di rumah.

Lebih lanjut secara spesifik Tina Dahlan mengungkapkan bahwa bermain pada anak prasekolah pada dasarnya merupakan suatu yang sangat berguna untuk mengembangkan keterampilan fisik, motorik, bahasa, emosi, kognitif, sosial, dan moral. Bermain juga dapat membantu menjadikan anak lebih mudah memahami sesuatu materi dalam pelajaran. Agar bermain menjadi lebih berguna bagi perkembangan semua

---

<sup>30</sup> Santrok, John W, *life span development (perkembangan masa hidup)*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 272

<sup>31</sup> Moeslicaton, R, *metode pengajaran di taman kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 29

<sup>32</sup> Tina Dahlan, *games sains kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan potensi dan kecerdasan anak*, (Jakarta: Ruang Kata imprint kawan pustaka, 2010), h. 2

keterampilan tersebut, tentunya membutuhkan aturan bukan sekedar asal bermain.<sup>33</sup>

Permainan ini diharapkan mampu memberikan rangsangan berbagai aspek kecerdasan pada anak, khususnya kecerdasan kognitif. F.J. Monks Dkk mengungkapkan bahwa kecerdasan kognisi/kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.<sup>34</sup>

Jean Piaget mengemukakan melalui teori kognitif developmental bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kecerdasan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. Dan melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang ada pada diri mereka. Berbeda bagi anak yang tidak suka bermain, mereka akan sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Semua jenis permainan dapat menimbulkan dampak yang positif dan dampak yang negatif. Misalnya permainan dengan geometri, kartu gambar dari segi positif saat anak mencocok kartu hal ini bisa melatih kecerdasan kinestetik, pada saat membagi kartu bisa melatih kecerdasan logika matematika.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan kognitif pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman,

---

<sup>33</sup> *Ibid*, h.1

<sup>34</sup> F.J. MONKS Dkk, *psikologi perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1989), h.176

pertimbangan, pengelola informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik.

Oleh karena itu, secara sederhana kecerdasan konitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djarmah kecerdasan kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan..<sup>35</sup>

Hurlock mengatakan bahwa bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa pertimbangan hasil akhir bermain dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan dan tekanan dari luar atau kewajiban<sup>36</sup>

Geometri adalah salah satu bidang dalam matematika yang mempelajari tentang bentuk, ukuran, ruang, posisi, dan arah. Hampir dalam semua bidang kehidupan seperti dalam bidang seni, arsitektur, robotika, astronomi, dan banyak bidang lainnya menggunakan dasar pemahaman geometri. Setiap aktivitas sehari-hari entah di sadari atau tidak, menggunakan konsep geometri. Geometri merupakan salah satu komponen dari matematika yang sering ditemui di lingkungan sekitar, tidak terkecuali di lingkungan anak usia dini.

---

<sup>35</sup> Ismail, andang, *education games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan educative*, (Yogyakarta: pilar media , 2007), h.14

<sup>36</sup> Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan anak*, jilid 1, edisi 6(Jakarta:erlangga ) h.320

Sejalan dengan hal tersebut menurut Permendiknas No 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang telah di jalaskan dalam pasal 10 mengenai lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak yang salah satunya adalah aspek kognitif yang penting berfikir simbolik yang mencaup kemampuan menganal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, menganal huruf, serta mampu memprsentasikan baerbagai benda dan imajinasi dalam bentuk gambar. Jika mengacu ke Permendiknas tersebut, gambar dalam hal ini bisa berbentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalh dunia anak bukan hanya menimbulkan kesenangan akan tetapi memberikan manfaat yang begitu besar, lewat kegiatan bermain geometri aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan ank-ana bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak.

Garvey mengungkapkan bermain erat kaitannya dengan perkembangan anak<sup>37</sup>

### **3. Langkah-Langkah Permainan Geometri**

- a. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
- b. Guru menyiapkan media atau bahan yang akan digunakan
- c. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok

---

<sup>37</sup>Tadkiroatun musfiroh, cerdas melalui bermain, (cara mengasah multiple intelligence pada anak sejak usia dini), (jakarta: grasindo), 2008, h.6



- d. Guru menjelaskan bentuk-bentuk geometri
- e. Guru memberi contoh pada anak
- f. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan

#### **4. Keunggulan Permainan Geometri dan Kelemahan Permainan Geometri**

Keunggulan dan kelemahan permainan geometri tidak ada satupun metode pengajaran yang tidak memiliki kekurangan, semua metode pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan.

#### **5. Kelemahan permainan geometri ini adalah :**

- a. Banyak menyita waktu karena anak karena menunggu giliran anak untuk bermain dan guru memberikan kesempatan mengulang bagi anak yang belum benar mengambil bentuk geometri..
- b. Memerlukan banyak bentuk-bentuk geometri

#### **6. Keunggulan dari pembelajaran melalui permainan geometri ini adalah:**

- a. Anak diberi kesempatan mengambil sendiri bentuk geometri, pemberian kesempatan untuk anak ini anak bersemangat dan kepercayaan dirinya tumbuh
- b. Tidak mengantuk dan bosan karena anak beraktifitas dengan aktif. Anak diberi kesempatan mengambil, mengelompokkan dan menghitung.
- c. Anak tertarik mengetahui bentuk-bentuk geometri

#### **7. Karakteristik Permainan Geometri**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan susanna et all mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan yaitu:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi instriktik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- c. Flesblelitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas satu ke aktifitas yang lain.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil ahirnya.

Bermain pada ana-anak mempunyai karateristik tertentu yang membedakan dari permainan orang dewasa.<sup>38</sup>

#### **D. Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri**

Anak merupakan sosok indivdu sebagai mahluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan serta organisasiyang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok unik.

Menurut Piaget perkembangan kognitif berhubungan meningkatkan kemampuan berfikir (*thinking*), memecahkan masalaah (*problem solving*), mengambil keputusan (*decson making*) kecerdasan (*intelligence*), bakat (*aptittude*), dapat diahami bahwa kecerdasan kognitif adalah kemampuan

---

<sup>38</sup> Budi rahardjo, *aplikasi teoribermain anak usia sekolah*,jurnal didaktika,h. 27

anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran serta pemecahan masalah.<sup>39</sup>

Lingkungan sekolah, sebagai salah satu lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus. Proses pendidikan disekolah dilaksanakan dalam bentuk belajar mengajar. Keefektifan daya serap anak didik terhadap kegiatan yang sulit dan rumit dengan bantuan alat. kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifannya dan kemendiriannya maupun kemampuannya dalam pembelajaran. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak bukanlah hal yang mudah. Banyak ditemukan anak yang enggan belajar.

Proses pembelajaran efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristik. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Alat permainan anak yang menarik dan juga menyenangkan, tersedia sebagai sumber belajar yang mendorong anak untuk belajar.

Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh

---

<sup>39</sup>Agus dariyo, psikologi perkembangan, (bnadung ; pt refika aditama, 2007), h. 43

anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.<sup>40</sup>

Bermain memberikan kontribusi untuk meningkatkan kecerdasan intelektual atau kecerdasan berfikir. Di usia anak yang masih dini diharapkan sudah mampu mengenal warna, ukuran, bentuk. Karena ketika anak sudah mengenali hal-hal tersebut anak akan menjadi mudah dalam menulis, bahasa dan pengetahuan sosial. Segala hal-hal tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan bermain.

Anak usia dini memiliki daya imajinasi yang begitu luar biasa. Bermain erat hubungannya dengan logika, nalar, dan pengetahuan. Selanjutnya anak menuangkan segala hal melalui dari imajinasi, nalar, dan pengetahuan, lewat bermain. Menurut Piaget anak memahami pengetahuan dengan berinteraksi.<sup>41</sup> Sedangkan bermain dapat membantu proses interaksi. Proses interaksi juga menggunakan panca indera anak menggunakan panca indera juga untuk melihat, mendengar, merasakan, berbicara, mencium, anak-anak bisa melihat teman-teman sekelilingnya dan juga mendengar apa yang mereka bicarakan, jadi bermain selain dapat membantu perkembangan kognitif juga bisa membantu anak untuk bersosial atau interaksi.

Banyak pendidik yang mengakui bahwa bermain sangat penting dilakukan sebagai stimulasi pengembangan kemampuan pada pendidikan pra sekolah. Hal ini sangatlah beralasan sebab masa usia pra-sekolah seringkali disebut sebagai masa bermain di mana mereka bisa mengenali diri dan

---

<sup>40</sup> Hurlock, Elizabeth, *perkembangan anak jilid 1, edisi 6*, (Jakarta: Erlangga), h.322

<sup>41</sup> [http://www.kompasiana.com/amp/nadikaratna59.manfaat bermain untuk perkembangan kognitif anak usia dini](http://www.kompasiana.com/amp/nadikaratna59.manfaat%20bermain%20untuk%20perkembangan%20kognitif%20anak%20usia%20dini)

lingkugannya sebagai dasar perkembangan. selain itu bahwa dengan bermain anak akan merasa senang sehingga segala bentuk materi yang hendak kita berikan akan terserap secara maksimal oleh mereka dalam keadaan senang anak tidak pernah merasa terbebani, tidak mudah jenuh, bisa bereksplorasi, dan dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih memetingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih banyak) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak).

Kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan Di Tk/Ra yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka. Tanpa disadari oleh mereka, melalui kegiatan bermain ada proses belajar yang dialaminya. Dengan bermain anak menggunakan seluruh aspek panca inderanya semua ini dapat teraktualisasi pada anak dengan perasaan senang dan tanpa terbebani.

### E. Penelitian Relevan

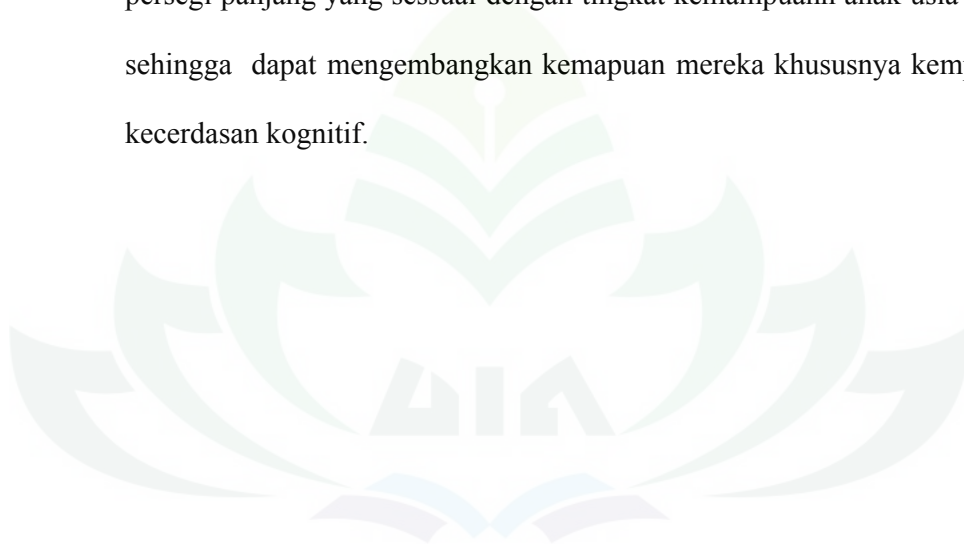
1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Desy Wahyuni restianti dengan judul peeningkatan kemampuan bentuk geometri melalui permainan dakon gemetri pada anak program studi universitas neggri Jogjakarta , jenis penelitian tindakan kelas, pennelitian menunjukan adanya peningkatan seecaraa bertahap pada kemampuan mengenal bentuk dengan bermain dakon geometri peningkatan kemampuan geometri terlihat dari kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan geometri dalam pelaksanaan tinndakan kelas pada indikattor mengetahui 41,11% pada siklus II meningkat menjadi 88, 66%, sedangkan kemampuan memahaami paada pelaksanaan pra tindakan 30% , siklus II meningkat menjadi 86,66% sedangkan kemampuan meneraapkan bentuk geoometri dalam kehidupan sehari-hari pratindakan 50,62 %, siklus II meningkat menjadi 85,36 %

2. Penelitian skripsi Mawadah Warohmaah dengan judul mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan tradional gotri legendri kelompok A ra al hidayah ccandi bandungan pada indicator disebutkan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenaal bentuk geometri, anak mampu memposisikan ketika permainan akan dimulai anak cekatan, melalui permmainan tradisionnaal

gotrory legendry dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

3. Penelitian skripsi Tri Sinta Trisnaawati dengan judul pengembangan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri di tk islam mutiara way kandis Bandar lampung dengan hasil penelitian bahwa kecerdasan kognitif dapat dikembangkan melalui permainan geometri peneliti melakukan kegiatan membedakan bentuk seperti segitiga, lingkaran dan persegi panjang yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak usia dini, sehingga dapat mengembangkan kemampuan mereka khususnya kemampuan kecerdasan kognitif.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ahma Daniati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim" *Jurnal Spektrum Pls*, Vol.1 No. 1, April, 2013, H.. 239-240
- Al-Quran. Surat Al-Kahfi ayat 46
- Andang, Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Educative*. Yogyakarta: Pilar Media 2007.
- Arikunto, Suharsimin. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta 1991.
- Aulia, M.Y. *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di Ra Ahlakul Karimah. Kotabumi Lampung Utara. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Lampung* 2017
- B. Rhergenham. Dkk. *Theories Of Learning. (Teori belajar) Edisi Ketujuh*. Jakarta: Prenada Media Group 2012.
- Chairul Anwar, *Kompetensi Professional Guru Dalam Mengajar*. Bandar Lampung : Gunung Persagi 2005
- Dahlan, Tina. *Games Sains Kreatif Da Menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Ruang Kata Imprit Kawan Pustaka 2010
- Dariyo, Agus. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Refika Aditama 2007
- Departemen Pendidikan. *Petunjuk Pelaksanaan Tentang System Pendidikan Nasional*. Jakarta: Tamita Utama 2003.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung : Remaja Rosda Karya 2009.
- Destayulistia. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan .Universitas Islam Lampung 2019.
- Djamrah, Syaifulbahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: 2002.
- F.J, Monks Dkk.. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press 1989

- Fadila, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Rineka Cipta 2012.
- Hadi, Sutrisno. *Metodelogi Research Yayasan*. Yogyakarta; Fbugm1990.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*, Jilid 1 Edisi 6 Jakarta: Erlangga
- Ibrahim, Dan Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta 2006.
- Ismail Andangl.. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta Pilar Media 2007
- Jarvis, Matt.. *Teoriteori psikologi*. Bandung: Penerbitnusa Media 2000
- Jumaris, Martini. *Orientasi baru dalam psikologi pendidikan*. Jakarta: Yayasan penamas murni 2010.
- Jumarnis, Martini. *Perkembangan dan Pengebangan. Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Grasindo 2006.
- Kemendiknas Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan
- Kemendiknas *Undang-Undang No 20 Tahun Bab 1 Pasal 1 Ayat14*. Jakarta: Depdiknas 2003.
- Kemendiknas. *Undang-Undang System Pendidikan Nasionalh*. 108
- L.N, Syamsu, Yusuf..*Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Grafindo Persada 2011
- Majedabdul Dan Diana Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2004.
- Masitoh Dan Sitiasisyah. *Strategi Pembelajaran Tk*. Jakrta: Universitas Terbuka 2009.
- Moeslicaton. *Metode Pengajaran Di Tamn Kanak-Kanak*. Jakrta: Rineka Cipta 2004
- Muktarlatief, Dkk.. *Teori Dan Aplikasi*. Jakarta : Kencana 2013
- Nasution, S. *Metode Research (PenelitianIlmiah)* Jakrta ; BumiAksara2006.
- Nina Veronica, *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Vol.4 No:2, H.50-51 2018,
- Nurul Khotimah. *2016 Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Cipta Warna Pada Anak Kelompok B*, Vol. 5 No:3 H.3

- Peraturan Pemerintahan Dan Kebudayaan Republic Indonesia. Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Aud No. 84 2019.
- Santrok, John, W. *Life, Span, Development. (Perkembangan Mas Ahidup)*. Jakarta: Erlangga 2002.
- Satori, Djam'an, Dkk. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Cetakan ke V. Universitas Terbuka 2008.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatn Kualitatif Dan R and D* Bandung : Alfabeta 2008.
- Sujiono, Yulia, Nuraini.. *Konsep Dasar Pemdidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PtIndeks 2009
- SuryoSubroto. *Proses Blajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : Rinekacipta 1997
- Susanto Ahmad *Perkembangan AUD*. Jakarta Kencana Permana Media Group. 2012.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 1999.
- Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali Press 2012.
- Trigan, M. *Meningkatkan Kemandirian Anak Tk Melalui Metode Bermain Peran*. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung 2014.
- Undang-Undang Republic Indonesia.. *Tentang Guru Dan Dosen*. Jakarta: Visi Media 2007
- Yufiarti. *Sejarah Dan Dasar-Dasar Psikologi*. Jakarta : Chcd Off Set 2012.